

**KONSTRUKSI GARIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**

**KINETIK**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**Bayu Murti**

**NIM 0912061021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia**

**Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1**

**dalam bidang Seni Rupa Murni**

**2016**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KONSTRUKSI GARIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG KINETIK diajukan oleh Bayu Murti, NIM 0912061021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Juli 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP. 19590223 198601 1 001

Pembimbing II / Anggota

Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19700531 199903 1 002

*Cognate* / Anggota

Dr. Suwarno, M.Hum.  
NIP. 19620429 198902 1 001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19760510 200112 2001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



*Karya serta Penulisan Tugas Akhir ini adalah persembahan untuk Almarhum  
Ayahanda, Ibunda, Adik-Adiku tersayang serta seorang wanita yang akan menjadi  
Ibu bagi Anak-anaku kelak.*

*Bayu Murti*

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Penguasa semesta alam, atas segala kenikmatan, kesehatan dan curahan inspirasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa hambatan. Dengan terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini, diharapkan apa yang telah diciptakan dan ditulis semoga dapat menjelaskan dan menyampaikan ide dan gagasan pemikiran kedalam sebuah karya. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan laporan panjang yang dibuat atas dasar konsepsi dan syarat menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Selain itu juga diharapkan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai pembendaharaan inspirasi bagi yang membaca, melihat dan mengamati.

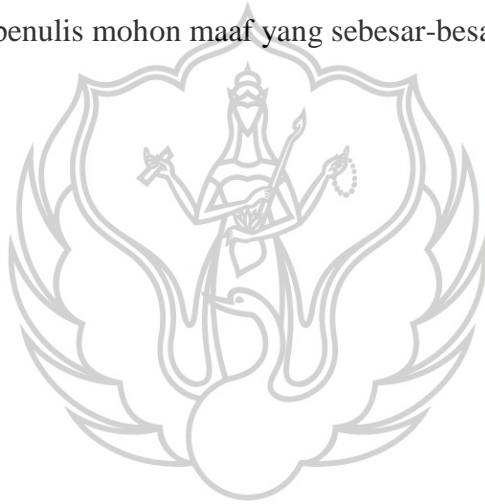
Dalam penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali kekurangan dalam laporan dan pembuatan karya. Oleh karena itu bimbingan dari dosen pembimbing yang selalu mendampingi hingga akhir penulisan Tugas Akhir ini sangat dibutuhkan, dan pihak-pihak lain yang terus memberikan bantuan serta dukungannya, untuk itu pada kesempatan kali ini mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang luar biasa.
2. Yoga Budhi Wantoro,S,Sn., M.Sn., selaku pembimbing II, terima kasih atas kesabaran dan ilmu yang diberikan sampai Tugas Akhir ini terselesaikan. Baik dalam penulisan laporan serta kritik, saran dan wawasan dalam berkesenian.

3. Dr. Suwarno, M. Hum. Selaku Cognate yang telah memberikan kritik dan saran dalam perwujudan Tugas Akhir ini sehingga menjadikan sebuah motivasi baru agar menjadi lebih baik daripada sebelumnya.
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta yang telah membantu membimbing dalam Tugas Akhir ini.
5. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta yang telah memberikan semangat yang luar biasa.
6. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Wali pertama yang telah berjasa dalam proses pendidikan penulis selama berkuliah di ISI Yogyakarta sampai akhir.
7. Orang tua yang selalu mendukung dan membantu dalam seluruh proses Tugas Akhir. Beserta saudara/i
8. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Rektor ISI Yogyakarta.
10. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta.
11. Segenap keluarga besar Bpk Paryoto, Ibu Rini, Mas Tyas, dan Niken Pangastuti
12. Segenap saudara Tato Triwayanto, Arik Pastrana, serta teman-teman Cristopol Srael, Rinalde Ade Putra, Siska Novita Sari, Hasan Agus W, Saikhu (Jabrik), Aa Haning, J. Ricco, Johan, Gandung, Zalika, Adi, Bitu, Mustofa Bisri, Tama, Angga Fajri Syamsu Rizal dan semua pihak yang telah memberikan waktu dan tenaga untuk membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga segala upaya yang telah dilakukan dalam proses Tugas Akhir penciptan ini memberikan manfaat yang positif dan mendapatkan ridho dari Tuhan Yang Maha Esa.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan atas bantuan doa, semangat dan motivasi dari berbagai pihak yang diberikan selama ini, dimana banyak sekali pembelajaran berharga yang penulis dapatkan selama pengerjaan Tugas Akhir ini. Bila dalam penulisan ini ada pihak yang belum disebutkan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.



Yogyakarta, 25 Juli 2016

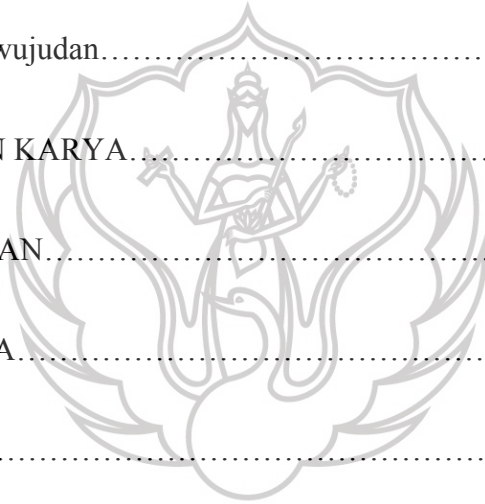
Bayu Murti

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	3
B. Rumusan Penciptaan.....	7
C. Tujuan Manfaat.....	8
D. Makna Judul.....	9
E. Pengertian Judul.....	12
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	14
A. Konsep penciptaan.....	14
B. Konsep Bentuk.....	28

C.Konsep Penyajian.....	34
D. Acuan karya.....	35
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	39
A. Bahan.....	40
B. Alat.....	42
C. Teknik.....	43
D. Tahapan Perwujudan.....	44
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	46
BAB V KESIMPULAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	73





## DAFTAR GAMBAR

### A. Daftar Gambar

Gambar 01 .....	16
Gambar 02 .....	16
Gambar 03 .....	17
Gambar 04. ....	17
Gambar 05 .....	18
Gambar 06. ....	18
Gambar 07 .....	18
Gambar 08. ....	18
Gambar 09 .....	19
Gambar 10 .....	19

### B. Foto Acuan

Gambar 11 .....	35
Gambar 12 .....	37

### C. Foto karya Tugas Akhir

Gambar 13. a Konstruksi I .....	47
Gambar detail 13. b .....	48
Gambar 14. a Konstruksi II .....	50
Gambar detail 14. b .....	51
Gambar 15. a Konstruksi III .....	53

Gambar detail 15. b .....	54
Gambar 16 Konstruksi IV.....	57
Gambar 17.a Konstruksi V .....	58
Gambar detail 17. b .....	59
Gambar 18. a Konstruksi VI.....	60
Gambar detail 18.b .....	61
Gambar 19 Konstruksi VII .....	63
Gambar 20. a Konstruksi VIII.....	65
Gambar detail 20.b .....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	73
B. Dokumentasi proses kreatif.....	76
C. Dokumentasi suasana Pameran.....	78
D. Poster dan Katalog.....	79



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan, hal yang lazim di dapatkan adalah sebuah pengalaman hidup. Setiap individu mempunyai cara sendiri untuk menangkap peristiwa yang kemudian menjadi hikmah dalam hidup. Tinggal bagaimana mengolah pengalaman serta memaknai dari gejala atau peristiwa sehingga menjadi sebuah pembelajaran. Seni yang mempunyai hubungan antara individu dan lingkungan memiliki nilai yang sangat dinamis. Karena aspek pribadi dari individu yang mendorong kemauan untuk menciptakan sebuah seni. Aspek pribadi ini ada tiga yaitu berupa rasa, karsa dan cipta.

Dalam dunia seni rupa penciptaan sebuah karya seni merupakan tujuan utama dari seorang seniman. Karya seni yang tercipta tentunya mempunyai maksud dan tujuan untuk disampaikan kepada khalayak umum. Tapi bukan hal itu saja, karya seni sebagaimana adalah penuangan ide dan gagasan memiliki perenungan yang panjang. Sehingga, untuk mengungkapkan ke dalam sebuah karya perlu mengingat kembali ingatan yang telah lampau untuk diaplikasikan ke dalam proses kreatif sebuah karya dalam kesatuan yang utuh.

Hal – hal yang ada pada lingkungan sekitar kita, baik misalnya sebuah benda, manusia atau masyarakat, keadaan alam, dapat menjadi sebuah pengalaman yang menarik jika mempunyai unsur estetika atau unsur keindahan dalam seni. Hal ini

serupa disampaikan oleh Soedarso Sp dalam bukunya yang berjudul *Sejarah*

*Perkembangan Rupa Seni Modern:*

Bahwa ide merupakan dasar penciptaan suatu karya. Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya, yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya.<sup>1</sup>

Pada kesempatan kali ini, pengalaman batin yang menginspirasi munculnya ide dan gagasan, untuk diwujudkan ke dalam sebuah karya seni patung diharapkan dapat memperlihatkan kesan tersendiri. Di mana kesan tersebut merupakan bagian dari unsur keindahan yang didapatkan dari pengalaman batin yang kemudian dijadikan sebagai salah satu dasar penciptaan. Misalnya kesan sederhana dari pemakaian material yang dipakai dalam mewujudkan karya, yang berasal dari benda-benda atau material yang sering dijumpai dalam hidup sehari-hari yang dipakai untuk mewakili ide dan gagasan, yang ingin disampaikan. Pemakaian material yang dipakai dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini mengutamakan unsur garis yang memiliki sebuah potensi garis secara nyata atau massa dan unsur garis semu yang terdapat dalam tiap-tipa material yang digunakan.

Selain hal tersebut muncul sebuah kesan yang berkesinambungan karena pemakaian material yang di pakai kemudian digabungkan dengan komponen atau unsur seni yang lain, yang diterapkan dalam karya Tugas Akhir ini, sehingga menjadi karya yang tergabung dalam satu kesatuan utuh.

---

<sup>1</sup> Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1990, p.3-6

## A. LATAR BELAKANG

Kemampuan daya cipta untuk mewujudkan sebuah karya seni oleh seniman berasal dari munculnya rangsangan atau keinginan yang berasal dari dalam dirinya. Ada dua faktor utama yang mendorong munculnya rangsangan ini, yaitu dorongan perasaan pribadi seniman dan dorongan kebenaran intuitif dari lingkungan, atau tempat tinggal. Proses berfikir kreatif seniman, merupakan proses melahirkan ide, gagasan dari pikiran dan perasaan atas segala sesuatu yang ditemui serta tindakan pengamatan yang dilakukan dari pengalaman hidup, kemudian dituangkan ke dalam medium seni sehingga tercipta sebuah karya seni. Soedarmadji dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* menjelaskan :

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya suatu karya seni adalah dari sebuah pengamatan. Karena seorang yang mengamati obyek atau bentuk maka akan ada rangsangan atau stimulasi yang selanjutnya akan menangkap makna itu sendiri.<sup>2</sup>

Penjelasan oleh Soedarmadji mengenai sebuah proses pengamatan terhadap objek tertentu yang kemudian dengan proses tersebut seniman dapat memunculkan rangsangan atau angan, sehingga hal tersebut menjadi bagian penting dalam proses mencipta.

Rangsangan yang muncul dari dinamika kehidupan baik subjektif maupun objektif menjadikan sebuah potensi persepsi tersendiri bagi seorang seniman. Dengan kata lain lingkungan tempat tinggal memberikan sebuah ruang untuk berinteraksi secara terus menerus dan juga sebagai sumber inspirasi untuk pencarian gagasan

---

<sup>2</sup> Soedarmadji, *Dasar Dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta, 1979, p. 21

dalam berkarya seni. Dorongan kreatifitas dalam menemukan gagasan ini juga dijelaskan oleh Jakob Sumarjo dalam bukunya *Filsafat Seni* bahwa “seniman yang kreatif adalah seniman yang peka terhadap lingkungan hidupnya, baik tradisi budaya maupun kekayaan faktual lingkungan”.<sup>3</sup>

Telah disinggung sebelumnya oleh penulis, bahwa munculnya sebuah kemampuan daya cipta untuk mewujudkan karya seni sangat berhubungan erat dari pengalaman pribadi diri pribadi pencipta. Adanya interaksi dengan alam lingkungan sekitar yang melibatkan perasaan atau emosi dan indrawi, adalah kemampuan seorang seniman memunculkan ide dan gagasan. Dengan kata lain, sebuah proses perwujudan karya melalui tahap dari sebuah pengalaman yang mempunyai nilai estetik yang dilakukan sebagai dasar penciptaan karya. Selanjutnya diteruskan ke dalam proses produksi atau proses mentransformasikan pengalaman estetik tersebut ke dalam bentuk karya seni.

Dari berbagai unsur seni rupa, penulis mencoba mengangkat garis sebagai bagian menarik yang ingin ditonjolkan dalam karya Tugas Akhir ini. Ketertarikan terhadap elemen garis berawal dari pengamatan terhadap obyek-obyek di sekitar tempat tinggal penulis yang memberikan sebuah keinginan atau hasrat yang besar untuk mengeksplorasikan unsur tersebut ke dalam sebuah karya seni. Misalkan saat penulis melihat dan mengamati obyek alam dan buatan manusia seperti pohon bambu, pinus, galian tanah pembatas air di sawah, instalasi kabel listrik di jalan dan

---

<sup>3</sup> Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, ITB, Bandung, 2000, p.11

sebagainya. Penulis merasakan ada suatu hal yang sangat menarik yang dirasakan dalam obyek tersebut. Unsur garis yang kuat dengan berbagai jenis arah serta bentuknya seperti ukuran panjang dan pendek menimbulkan sebuah imajinasi tersendiri bagi penulis. Kemudian penulis berfikir untuk memanfaatkan unsur seni tersebut menjadi sebuah ide gagasan yang akan diwujudkan ke dalam sebuah karya seni tiga dimensi.

Pada karya Tugas Akhir ini, kinetik menjadi perhatian penulis selanjutnya. . Kinetik berasal dari bahasa *Yunani*. “*Kinesis* yang berarti sebuah gerakan atau *Kinetikos* yang berarti bergerak.”<sup>4</sup> Untuk Lebih memperjelas pengertian kinetik dalam *Ensiklopedia Indonesia* disebutkan bahwa:

Kinetik seni merupakan jurusan dalam seni rupa yang menitik beratkan gerak sebagai inti dari sebuah karya seni. Ada kalanya gerak itu diciptakan dalam karya seni tersebut dengan suatu mekanik, ada pula yang gerakannya diciptakan oleh penonton misalkan dengan pemindahan udara.<sup>5</sup>

Dalam rutinitas keseharian penulis, kinetik merupakan unsur yang tidak asing bagi diri pribadi penulis. Kinetik yang dimaksud oleh penulis adalah sebuah gerak dari sebuah benda. Kinetik atau yang biasa disebut dengan gerak bagi penulis merupakan suatu fenomena yang menarik untuk diamati. Ada semacam kesan artistik jika gerak tersebut diolah ke dalam sebuah karya seni yang dapat dinikmati.

---

<sup>4</sup> Nikos-Stangos, *Concept of Modern Art*, From Fauvisme to Post Moderism, Thames & Hudson Ltd. London, 1994, p.212

<sup>5</sup> Tim Dewan Penasehat, *Ensiklopedia Indonesia*, Han Kol, ed 3, p.1781



Pada dasarnya penulis sudah terobsesi dengan unsur gerak sejak masih anak-anak. Hal ini berdampak sampai saat ini. Obsesi ini muncul ketika penulis waktu kecil senang bermain dengan mobil-mobilan yang memakai dinamo atau disebut mobil *Tamiya*. Mainan mobil ini menggunakan baterai sebagai sumber tenaga penggeraknya dengan bantuan baterai dan dinamo, gerak pada mobil mainan ini dapat bergerak dengan cepat. Selain itu, mainan tradisional *gangsing* dari bahan bambu yang sering dimainkan oleh penulis saat waktu kecil yang menggunakan elemen gerak juga menjadi kesenangan pada saat itu. Berlanjut saat menginjak remaja, penulis sempat sekolah disebuah Sekolah Menengah Kejuruan dan mengambil jurusan Teknik Otomotif. Dalam pembelajaran di Sekolah tersebut, banyak diantaranya pengetahuan yang dipelajari mengenai gerak pada sebuah rangkaian kendaraan bermotor.

Pada karya Tugas Akhir ini, pembuatan karya oleh penulis mencoba memvisualisasikan karya dengan sederhana. Karya yang dibuat merupakan hasil interaksi penulis dengan lingkungan tempat tinggal ataupun obyek yang sering atau pernah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang menarik dari pengamatan mengenai gerak ini adalah adanya elemen waktu dalam pengartiannya bahwa waktu adalah dimensi ke empat. Dimensi ke empat adalah sebuah ruang yang berbeda dengan ruangan tiga dimensi yang biasa dikenal, karena ada tambahan satu dimensi. Dimensi ke empat ini tidak dapat digambarkan atau di visualisasikan, karena ruang

visual yang tersedia hanya ruang tiga dimensi. Maksud dengan adanya dimensi ke empat yaitu elemen waktu adalah gerak itu sendiri.

Pada dasarnya semua benda yang ada di bumi ini selalu dalam kondisi bergerak, gerak dalam ilmu fisika didefinisikan sebagai berikut :

Perubahan letak suatu benda dalam ruangan dengan berlalunya waktu, yang ditimbulkan dari adanya aktifitas atau kegiatan. Sebuah benda dikatakan bergerak relative terhadap benda yang lainnya jika benda tersebut melakukan perubahan dalam posisinya secara relative terhadap benda-benda diam yang ada di dalam sekitarnya dalam semesta jagad raya.<sup>6</sup>

Dari berbagi unsur seni rupa penulis mencoba mengangkat garis dan gerak sebagai bagian menarik yang ingin ditonjolkan dalam karya Tugas Akhir ini. Sistem garis yang diterapkan untuk menampilkan gerak nyata maupun ilusi hadir melengkapi karya seni patung tersebut. Selain hal tersebut yang menarik bagi penulis adalah hadirnya transformasi dari material garis ke dalam energi. Dari sinilah penulis berfikir untuk mengeksplorasi gagasan mengenai garis yang diperoleh melalui sebuah pengamatan dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah karya dalam seni patung kinetik.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Dalam Tugas Akhir karya seni patung ini penulis ingin mengungkapkan hal-hal yang menjadi ide dalam menciptakan karya patung kinetik baik dari perspektif personal maupun pengetahuan yang diterima dari lingkungan sekitar. Konstruksi

---

<sup>6</sup>Tim penyusun, *Pelajaran Fisika untuk SMA Kelas I Semester & II*, GBPP 1987, Ganesha Exact Bandung 1989, p.40

garis menjadi bentuk abstrak yang dipilih untuk mewakili karya patung ini dipakai sebagai dasar penciptaan yang nantinya akan divisualisasikan melalui berbagai material. Dengan demikian hasil karya yang dihasilkan bersifat bebas dan bukan tiruan dari bentuk objek yang ada di alam. Sebagai penajaman perumusan masalah, penulis merumuskan beberapa masalah antara lain :

1. Bagaimana menciptakan karya seni melalui konstruksi garis menjadi sebuah karya seni patung kinetik ?
2. Teknik konstruksi seperti apa yang dapat diaplikasikan untuk membuat karya patung kinetik dalam Tugas Akhir ini ?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Karya seni yang diciptakan mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Sama halnya dengan karya Tugas Akhir ini yang diciptakan berdasarkan dari sebuah pengamatan yang kemudian penulis ungkapkan menjadi sebuah karya seni patung. Tujuan dari proses penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan konstruksi garis sehingga memiliki bentuk satu kesatuan utuh yang juga mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman serta gerak dari berbagai material yang bersifat elementer.
- b. Sebagai media, sarana ekspresi dan mengkomunikasikan gagasan kepada khalayak umum.

Manfaat dari proses penciptaan karya adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kontribusi kepada perkembangan seni murni di Indonesia khususnya seni patung.
- b. Sebagai bahan acuan bagi siapapun yang telah mengetahui karya seni ini, bahwa sebuah karya bisa tercipta dari hal-hal kecil yang diambil melalui pengalaman hidup sehari-hari dan tidak ada batasan dalam menciptakan suatu karya.
- c. Sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis dalam upaya menyelesaikan studi di jurusan Seni murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.

#### **D. Makna Judul**

Judul yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah “Kontruksi Garis Sebagai Ide Penciptaan Seni Patung Kinetik”. Untuk menghindari agar tidak terjadi salah pengertian dan pemahaman tentang makna judul tugas akhir ini penulis akan memaparkan makna judul untuk menegaskan makna yang terdapat di dalamnya.

## Konstruksi

Pengertian konstruksi menurut Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia adalah cara membuat (menyusun) bangunan (jembatan dsb).<sup>7</sup>

## Garis

Pengertian garis secara umum dari Kamus Besar Bahasa Indonesia antara lain ;

- a. Gores, paraf, coreng pada kulit.
- b. Coretan panjang.
- c. Deretan titik yang terhubung-hubung.
- d. Batas yang ditandai coretan panjang.<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Hassan Saddly dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia, garis adalah bentuk ilmu ukur yang dilukiskan oleh sebuah titik yang bergerak. Garis hanya mempunyai satu dimensi yakni panjang. Garis ada 3 jenis yaitu :

- a. Garis Lurus.
- b. Garis Lengkung.
- c. Garis Ruang

---

<sup>7</sup> W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN, Balai Pustaka, Jakarta, 1985, p.510

<sup>8</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, ed 3, 2005, p.336

## **Ide**

Dalam Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia diartikan bahwa ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran ; gagasan ; cita-cita.<sup>9</sup>

## **Penciptaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penciptaan adalah proses, cara, perbuatan mencipta.<sup>10</sup>

## **Seni**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian istilah seni adalah bentuk yang memiliki nilai - nilai artistik.<sup>11</sup>

## **Patung**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian patung adalah bentuk seni rupa tiga dimensional yang menduduki ruang nyata.<sup>12</sup>

Seni patung adalah bagian dari seni murni yang berbentuk karya seni tiga dimensi dan dapat dilihat dari sisi mana saja. Menurut Soedarso Sp yang menyatakan seni patung adalah:

Bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada juga yang berupa seni pakai, tetapi

---

<sup>9</sup> W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1985, p.369

<sup>10</sup> Moelyono, Anton M. (ed). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1998, p.205

<sup>11</sup> *Ibid*, p. 1102

<sup>12</sup> *Ibid*, p. 1023

pada umumnya seni patung adalah seni murni dan karena seni patung adalah seni tiga dimensional atau tri matra dengan demikian tepatnya benar - benar berada di ruang, maka seni tidak ada masalah perspektif seperti halnya dalam seni lukis yang kadang timbul keinginan untuk membuat kreasi ke dalam dimensi tiga.<sup>13</sup>

## Kinetik

Menurut Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia kinetik adalah sesuatu yang berhubungan dengan gerak.<sup>14</sup>

Istilah Kinetik dari kata kinetika yang diambil dari bahasa Yunani.

*Kineos* yang berarti bergerak merupakan sebuah ilmu yang mempelajari gerak benda tanpa memperhatikan penyebabnya. Uraian secara matematik dari gerakan. Kinetik menyatakan tempat kecepatan dan percepatan sebagai fungsi dari waktu. Keadaan gerak benda dinyatakan dengan persamaan gerak. Fungsi matematik antara posisi dan waktu, ataupun dengan grafik yang meluluskan atau menyatakan tempat benda pada setiap saat.<sup>15</sup>

## E.Pengertian Judul

Hal yang ingin dijelaskan oleh penulis dari tema judul diatas adalah usaha menciptakan susunan garis ke dalam bentuk seni patung yang mempunyai volume dengan menggunakan teknik esembling atau susunan dari material bebas yang mengandung elemen garis kemudian dengan ditambahkan elemen gerak sehingga menjadikan sebuah karya patung kinetik. Gagasan inilah yang menjadi sumber ide

---

<sup>13</sup> Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* ( Yogyakarta: saku dayar sana, 1990)

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta, 2005, p.570

<sup>15</sup> Tim Dewan Penasehat, *Ensiklopedia Indonesia*, Han kol, Volume 3, 2001 , p. 34

dan selanjutnya diaplikasikan oleh penulis ke dalam sebuah tindakan penciptaan karya seni patung. Karya Tugas Akhir ini bersifat umum dan tidak menirukan bentuk–bentuk yang ada di alam seperti manusia, hewan atau tumbuhan dan lain sebagainya.

